

# EDEN

LE JEU D'ÉSCARMOUCHES POST APOCALYPTIQUE POUR FIGURINES 30MM

## LES RÈGLES

3ÈME ÉDITION

TABAN



MINIATURES

# EDEN

SURVIVRE A L'APOCALYPSE

**Idée originale, Chef de projet :**  
Mohamed Ait-mehdi

**Editeur :** Taban Miniatures EURL

**Conception des règles :** Pierre Joanne et Mohamed Ait-mehdi

**Écriture des règles :** Pierre Joanne et Frédéric Maendly

**Relecture et corrections des règles :** Didier Meresse, Frédéric Maendly, Emmanuel Krebs et Kenton Sheppard

**Couverture :** Bertrand Benoit

**Design Logo :** El Théo

**Design Logo Factions :** Pierre Joanne, Benoit Lopez, El Théo et Mohamed Ait-mehdi

**Illustrateurs :** Loïc Muzy, Mohamed Ait-mehdi, Louis Stéphane, Bertrand Benoit, Didier Poli, El Théo et Christophe Madura

**Design Graphique :** Mélanie Marlier, Héroïse Decombas et Benoit Lopez

**Sculpteurs :** Mohamed Ait-mehdi, Benoit Cauchies, Gaël Goumon, Valentin Zak, Allan Carrasco, Steve Party, Jody Siegel, Patrick Masson, Benoit Lopez, Stéphane Nguyen, Gauthier Giroud et Benoit Cosse

**Peintres :** Mohamed Ait-mehdi, Sébastien Picque et Alexandre Rosini

**Création décors :** Rémi Bostal, Loïc Muzy, Frédéric Maendly, Pierre Joanne et Mohamed Ait-mehdi

**Photographie :** Mohamed Ait-mehdi, Benoit Lopez Sébastien Picque, Frédéric Maendly et Alexandre Rosini

**Testeurs :** Frédéric Maendly, Emmanuel Krebs, Didier Meresse, Gauthier Renard, Aurélien Brégent et Hugues Renard

Imprimé en France par Graphicentre  
BP 20348 - ZAC de la Guénaudière  
35303 Fougères Cedex



# SOMMAIRE

## RÈGLES DE BASE ..... 4

### 1. Description du Matériel ..... 4

A - Les Figurines ..... 4

B - Le Terrain de Jeu ..... 4

C - Le Décors ..... 5

D - Les Cartes ..... 5

### 2. Notions Élémentaires ..... 10

A - Jets ..... 10

B - Ligne de vue ..... 11

C - Les Décors ..... 12

D - Le Déplacement ..... 13

E - Notion de Contact ..... 14

F - Blessé, Soins et Hors de Combat ..... 15

G - Mesure et Arrondi ..... 15

H - Contradiction Carte / Règle ..... 15

I - Effets Simultanés ..... 15

J - Marqueurs ..... 15

K - Miser ..... 16

### 3. Composer sa Bande ..... 16

### 4. Etapes et Tours de jeu ..... 16

A - Phase de préparation ..... 17

B - Tour de jeu ..... 19

Bienvenu sur Terre, visiteur ! Bienvenu sur cette planète désolée, balayée par les vents glaciaux d'un hiver sans fin et recouverte des cendres et du sang des hommes. Bienvenu parmi ses enfants qui se terrent en tremblant devant les hordes barbares des survivants. Bienvenu dans votre nouveau paradis, un nouvel Eden !

Après l'Apocalypse, de nombreux groupes combattent pour simplement respirer l'air vicié quelques heures de plus.

Eden vous propose de prendre le contrôle d'un de ces groupes. dans un jeu d'escarmouches qui va donc opposer deux joueurs dans la lutte pour la survie. Les règles de ce jeu se décomposent en deux parties, les règles de base et les règles optionnelles. Un bon moyen de commencer à se familiariser avec le jeu est de jouer quelques parties avec les règles de base. Puis, une fois les principes essentiels bien assimilés, vous pourrez inclure une ou plusieurs règles optionnelles pour enrichir l'expérience de jeu.

### 5. Les Actions ..... 22

### 6. Désengagement ..... 24

### 7. Attaque ..... 24

A - Attaque de Corps à corps ..... 24

B - Attaque à Distance ..... 25

### 8. Capacité Spéciales ..... 27

### 9. Les Equipements ..... 28

A - Catégories d'Equipements ..... 28

B - Bonus / Malus de Equipements ..... 29

C - Effets des Equipements ..... 29

### 10. Les Etats ..... 30

## RÈGLES OPTIONNELLES ..... 30

### 1. Gestion des Décors ..... 30

A - Taille des Décors ..... 31

B - Cout des Décors ..... 34

### 2. Infestation ..... 35

### 3. Conditions Climatiques ..... 36



# REGLES DE BASE

## *Description du matériel*

Un certain nombre d'éléments sont indispensables au bon déroulement d'une partie d'Eden. Outre les éléments que vous trouverez dans les starters Eden (figurines, cartes et marqueurs), il vous faudra une poignée de dés à 6 faces (D6), des pochettes transparentes pour protéger vos cartes, un feutre effaçable, un mètre mesureur (gradué en cm) et divers jetons (billes chinoises, pièces de monnaie, etc.). Vous pouvez également vous procurer des éléments de décors, des combattants supplémentaires et des marqueurs d'objectifs sur la boutique en ligne de Taban Miniatures ou dans votre magasin de figurines préféré.



## **A) LES FIGURINES**

Pour jouer à Eden, vous aurez besoin des figurines qui représentent vos combattants sur le terrain de jeu. Celles-ci doivent être préalablement montées et peintes.

Venez découvrir les exemples et les conseils de peinture qui sont disponibles sur le site internet du jeu Eden : [www.eden-the-game.com](http://www.eden-the-game.com).

## **B) LE TERRAIN DE JEU**

Le terrain de jeu représente l'espace où vont évoluer, se battre et souvent mourir vos combattants. Il peut s'agir simplement de la surface d'une table, d'un tapis de jeu ou encore d'une table que vous aurez spécialement fabriquée pour jouer à Eden. Le terrain est une surface carrée de 60 cm de côté. Pour vous simplifier le travail, il existe même un poster de jeu aux bonnes dimensions que vous trouverez en vente (avec des décors en résine) sur le site de Taban Miniatures.



### C) LES DÉCORS

Il est vivement conseillé de placer des décors sur le terrain de jeu. Arbres, murets, collines, ruines, carcasses de voitures ou zones marécageuses sont autant d'exemples qui sont susceptibles d'enrichir la qualité visuelle de votre terrain mais aussi l'intérêt tactique de vos parties. Une règle optionnelle (cf. page 30) décrit de manière plus approfondie la gestion et les effets d'un certain nombre d'éléments de décors.

### D) LES CARTES

Il existe 3 types de cartes à Eden : les **cartes de profil**, les **cartes mission** et les **cartes tactique**. Les cartes de profil contiennent les différentes caractéristiques des combattants. Les cartes mission représentent les objectifs que votre bande de combattants devra accomplir pour gagner la partie. Enfin les cartes tactique leur permettront d'acquérir certains avantages au cours de la partie.

Au contraire des 2 autres types de cartes, les cartes de profil contiennent des informations au recto mais aussi au verso de la carte. Les différentes informations des 3 types de cartes sont indiquées ci-dessous.

### Les cartes de Profil



**1 Nom** : Chaque combattant est unique et possède un nom qui lui est propre.

*Exemple : Le nom du combattant présenté en exemple est Yuri*

**2 Symbole de faction** : Ce symbole indique la faction à laquelle appartient le combattant.

*Exemple : Le symbole de faction de Yuri est celui du gang des Jokers :*



Les starters vous proposent de choisir entre 8 factions : le gang des Jokers, le clan Bamaka, l'ISC, le Matriarcas, le Convoi, le Résistance, la Horde et les Askaris. D'autres factions seront disponibles par la suite.

**3 Le type** : Chaque combattant dispose d'un ou plusieurs types. Le type d'un combattant est utilisé pour la résolution de certains effets de jeu.

*Exemple : Yûri est de type Humain*

**4 Les membres** : Chaque combattant est constitué de 4 membres, la **tête** (en haut à gauche), les **bras** (en haut à droite), le **torse** (en bas à gauche) et les **jambes** (en bas à droite). Chaque membre possède ses propres points de constitution (cf. 5.), une caractéristique (cf. 6.) reliée à ce membre et un indice de localisation (cf. 7.).

**5 Points de Constitution** : Les points de constitution d'un membre (notés **PC**) représentent le nombre de blessures qu'un membre peut subir avant de fâcheuses conséquences pour le combattant. Ils sont représentés par un certain nombre de cases blanches et/ou rouges.

*Exemple : Yûri possède, dans la tête, 2 PC blancs et 2 PC rouges.*

Lorsqu'un combattant subit des blessures dans un membre, cochez autant de cases que de blessures subies en partant de la case cerclée de vert. Un membre qui possède au moins un PC blanc non coché est normal. Lorsque tous les PC blancs d'un membre sont cochés, le membre est **blessé**.

*Exemple : Yûri perd 1 PC dans la tête. La première case blanche cerclée de vert de sa tête est alors cochée. Comme il possède encore un PC blanc dans la tête, son membre est encore normal. Lorsqu'il perdra ce dernier PC blanc, sa tête sera blessée.*

Il arrive qu'un membre ne possède pas de PC rouges, dans ce cas le membre ne peut jamais être blessé. Lorsqu'un combattant perd son dernier PC dans un membre, il est mis **hors de combat** et est retiré du terrain.

**6 Caractéristique** : Un combattant possède 4 caractéristiques, chacune reliée à un membre :

le Psi (**PSI**) avec la tête :



la Vigueur (**VIG**) avec le torse :



le Combat (**CBT**) avec les bras :



la Rapidité (**RAP**) avec les jambes :



Plus une caractéristique est élevée et plus le combattant est efficace dans les aspects que recouvre cette caractéristique.

*Exemple : Yûri possède les caractéristiques suivantes : 4 en PSI, 4 en CBT, 4 en VIG et 5 en RAP.*

Chaque caractéristique possède deux valeurs, qui sont utilisées en fonction de l'état de blessure du membre correspondant à cette caractéristique. Lorsque le membre est normal, la valeur de la caractéristique est égale à la valeur indiquée en blanc. Par

contre, si le membre est blessé, alors la valeur de la caractéristique est égale à la valeur indiquée en rouge.

*Exemple : Lorsqu'il est blessé à la tête, le PSI de Yûri n'est plus que de 3.*

Dans la plupart des cas, lorsqu'un membre devient blessé, la caractéristique associée à ce membre diminue, la valeur indiquée en blanc étant généralement supérieure à celle indiquée en rouge. Donc plus un combattant subira de blessures, plus ses caractéristiques et son efficacité diminueront.

Si, à cause d'un effet de jeu, une caractéristique devient inférieure à 0, on considère qu'elle est égale à 0.

**7 Indice de localisation** : Lors d'un combat, d'un tir ou d'autres effets de jeu impliquant une blessure, on détermine quel membre est affecté grâce à l'indice de localisation. Les indices de localisation sont représentés par les différentes faces d'un D6.

*Exemple : Pour Yûri, l'indice de localisation 1 correspond à la tête.*

Le joueur effectue un jet de localisation qui consiste à lancer un D6. La valeur du dé ainsi lancé détermine par correspondance avec les indices de localisation quel membre est touché.

**8 Équipements** : Certains combattants ont un équipement spécifique qui fait l'objet de règles spéciales (protections, armes de tir, etc.). Les différentes règles qui régissent ces équipements sont indiquées plus loin dans ces règles (cf. page 28).

*Exemple : Yûri possède les équipements suivant : Molotov et Couteaux de lancer.*

**9 Valeur** : La valeur d'un combattant reflète son efficacité et sa puissance en jeu. Grâce à celle-ci, il est aisé de jouer contre un adversaire qui dispose d'une bande ayant une puissance équivalente à la vôtre.

*Exemple : La valeur de Yûri est de 25.*

**10 Symbole de Stigmate** : En plus de sa faction, chaque combattant possède un stigmate qui détermine la façon dont il perçoit le monde et le rôle qu'il s'attribue suite à l'apocalypse. Il existe 5 stigmates :



*Exemple : Yûri possède le stigmate du Chaos.*

**11 Capacités spéciales (au verso de la carte) :** Il existe deux types de capacités spéciales : les capacités permanentes ⌚ et les capacités d'action ✋ (cf. page 27).

## Cartes de Mission

**1 Symbole de mission :** Indique que la carte est une carte mission.

**2 Nom :** Nom de la mission. Chaque mission à un nom unique.

*Exemple : Le nom de la carte présentée en exemple est Repli vers les zones contaminées.*

**3 Type de mission :** Il existe deux types de mission : les missions **secrètes** et les missions **révélées**. Lorsqu'un joueur joue une mission secrète, il ne révèle pas à son adversaire le nom ni le contenu de cette mission et peut laisser cette carte face cachée après l'avoir jouée. Par contre lorsqu'un joueur joue une mission révélée, son adversaire peut prendre connaissance à tout moment des informations inscrites sur la carte.

*Exemple : Repli vers les zones contaminées est une mission révélée.*

**4 Type de déploiement :** Il existe deux types de déploiement : **affrontement** et **embuscade**. Ce paramètre influence la manière dont les combattants seront déployés sur le terrain de jeu lors de la **phase de préparation**.

Les deux types de déploiement sont décrits dans le chapitre correspondant à cette phase (cf. page 18).

*Exemple : Repli vers les zones contaminées est une mission avec un déploiement*



de type affrontement.

**5 Effet de la mission :** Indique les objectifs à atteindre et le nombre de points de victoire (abrégés PV) qu'ils vous permettent de marquer.

**6 Symbole de faction/stigmate :** Indique que seuls les combattants partageant le même symbole peuvent remplir les objectifs de cette mission. Vous ne pouvez pas jouer de carte mission possédant un symbole de faction/stigmate différent de celui que vous avez choisi lors de la composition de votre bande.

*Exemple : Repli vers les zones contaminées est une mission réservée aux bandes du clan Bamaka.*

## Cartes Tactiques

**1 Symbole de tactique :** Indique que la carte est une carte tactique.

**2 Nom de la carte tactique :** Chaque carte tactique possède un nom. Durant une même partie, vous ne pouvez pas jouer deux cartes tactique ayant un nom identique.

*Exemple : Le nom de la carte présentée en exemple est Zone contaminée.*

**3 Règles spéciales :** Indique les restrictions à appliquer pour pouvoir jouer cette carte tactique. Voici les différentes règles spéciales et leurs restrictions :

- Tactique : Cette carte ne peut être jouée que durant la phase tactique.

- Premier tour : Cette carte ne peut être jouée que durant le premier tour.

- Annulation (X) : L'adversaire du joueur qui joue cette carte peut payer le coût X en points de stratégie pour annuler les effets de cette carte tactique avant qu'ils ne soient réso-

lus (les points de stratégie sont définis plus loin dans ces règles, cf. page 17).



*Exemple : La tactique Zone contaminée bénéficie des règles Tactique et Premier tour.*

**5 Effet de la tactique :** Indique les effets que procure la carte tactique. Lorsque ce n'est pas précisé, les effets durent jusqu'à la fin du tour durant lequel cette carte tactique est jouée.

## 2. Notions Élémentaires

Avant de commencer à jouer, il est nécessaire de connaître certaines notions élémentaires. Elles sont décrites dans les paragraphes suivants.

### A - JETS

Il existe 3 types de jets :

les jets de caractéristique, les jets en opposition et les jets de localisation.

### Jets de caractéristique

Pour effectuer un jet de caractéristique, le joueur jette autant de D6 que la valeur de la caractéristique utilisée. Le seuil de difficulté du jet est indiqué dans sa description. Tous les dés indiquant un résultat supérieur ou égal à ce seuil sont des réussites. Les autres dés sont des échecs et sont écartés.

*Exemple : Yûri du Gang des Jokers doit effectuer un jet de PSI ayant un seuil de difficulté de 5. Yûri possède un PSI de 4. Le joueur jette donc 4D6 (4 dés à 6 faces). Il obtient les résultats suivant : 1, 4, 5 et 6. Comme le seuil de difficulté est de 5, il conserve les résultats 5 et 6. Yûri a donc obtenu 2 réussites à son jet de PSI.*

Si le seuil de difficulté d'un jet est supérieur à 6, diminuez-le jusqu'à 6. La caractéristique utilisée pour ce jet est en contrepartie diminuée d'autant.

*Exemple : Abama Grand-Ventre doit effectuer un jet de CBT (caractéristique de 4) avec un seuil de difficulté de 7. Le seuil est diminué à 6 (donc de 1 point), et sa caractéristique de CBT est alors diminuée de 1 point ce qui l'amène à une valeur de 3. Pour ce jet, le joueur jette donc 3D6 et obtient un 6, un 4 et un 3. Malgré le malus Abama a donc obtenu une réussite à son jet de CBT!*

**Si une caractéristique est égale à 0 (naturellement ou suite à des malus), il n'y a aucune réussite et le jet est automatiquement un échec.**

### Jet en opposition

Un jet en opposition implique deux combattants et une caractéristique. Chaque combattant effectue un jet avec un seul D6 auquel il ajoute la valeur de sa caractéristique. Le combattant qui obtient le résultat le plus élevé est le vainqueur du jet en opposition. Si les joueurs obtiennent des résultats identiques, c'est le combattant ayant la caractéristique la plus élevée qui est le vainqueur du jet. Si les deux combattants ont une caractéristique de même valeur, les joueurs relancent chacun leur dé.

*Exemple : Vlâdd du gang des Jokers et Ngobo Bras-Vif doivent effectuer un jet de CBT en opposition. Vlâdd à un CBT de 6 tandis que Ngobo à un CBT de 5. Les joueurs jettent chacun 1D6. Vlâdd obtient un 1, ce qui, ajouté à son CBT de 6, lui donne un résultat de 7. Ngobo obtient par contre un 4, ce qui lui permet d'être le vainqueur du jet en opposition grâce à un résultat de 9.*

## Jet de localisation

Lorsqu'un combattant effectue un jet de localisation, lancez un D6. Le résultat du dé ainsi lancé détermine quel membre est touché, selon les indices de localisation.

Lorsqu'il est indiqué qu'un jet de localisation peut être modifié, cela signifie que la valeur du dé peut être soit diminuée, soit augmentée. Cependant après modification d'un jet de localisation la valeur du dé ne peut pas être inférieure à 1 ni supérieure à 6.

*Exemple : lors d'une attaque contre Elenia, le joueur effectue un jet de localisation et obtient un 5. Ce jet indique donc que c'est le torse d'Elenia qui est touché par l'attaque. Cependant le joueur (grâce à un effet de jeu) à la possibilité de modifier ce jet de 1 point. Le joueur décide donc d'augmenter la valeur faciale du dé de 1 point. Le résultat du jet de localisation devient donc 6 et l'attaque touche les jambes.*

## B - LA LIGNE DE VUE

La règle principale pour établir la validité d'une ligne de vue est la suivante :

Un combattant qui souhaite disposer d'une ligne de vue valide sur un point du terrain, un autre combattant ou un élément quelconque présent sur le terrain doit pouvoir tracer un couloir qui relie les bords de son socle aux bords de l'élément visé sans que ce couloir ne soit entièrement coupé par un autre élément présent sur le terrain (combattant ou décor). Chaque élément présent partiellement dans le couloir compte comme un **obstacle**.

**Un conseil, n'hésitez pas à vous pencher à la hauteur de vos figurines pour « voir à leur place ». Il est ainsi plus aisé de déterminer ce que voit effectivement un combattant. Certaines figurines possèdent un socle de grande taille (40 mm) tandis que d'autres possèdent un socle de petite taille (30 mm). Selon la règle de ligne de vue, une figurine sur un petit socle pourra donc être entièrement cachée par une autre figurine ayant un socle de même taille ou bien par une figurine sur un socle plus grand.**

*Ci après : Le terrible Yûri, du gang des Jokers, possède une ligne de vue sur Sœur Ilona (ligne de vue verte) et sur l'Homme-Berserk (ligne de vue jaune). Un obstacle est cependant partiellement présent dans sa ligne de vue sur l'énorme esclave (le lampadaire, surligné en rouge). Yûri ne possède par contre aucune ligne de vue sur l'Homme-Souffrance (à gauche) car celui-ci est caché derrière un décor. Il ne possède pas non plus de ligne de vue sur Sœur Yliss (à droite) qui est entièrement dissimulé par l'Homme-Berserk. Ainsi s'il souhaite effectuer une attaque à distance de tir (voir plus loin dans ces règles), il devra l'effectuer contre l'Homme-Berserk, qui est l'adversaire le plus proche, et subir un malus de -1 CBT pour le jet de CBT de son attaque à cause de l'obstacle.*



## C - LES DÉCORS

Au cours de la partie, certains effets de jeu nécessitent une ligne de vue. Un élément de jeu (décor, combattant, etc.) possède des bords qui définissent l'espace qu'il occupe sur le terrain. Pour un combattant, on utilise les bords de son socle. Pour un élément de décor, ce sont les bords de cet élément qui sont utilisés (ceux qui sont en contact avec le support qui représente le Terrain).

Un élément de décor peut également être placé sur un socle. Dans ce cas, les bords de ce socle sont utilisés en priorité dans les règles qui vont suivre.

Lorsqu'un élément de décor possède des excroissances dépassant de son socle ou de ses bords (comme les branches d'un arbre par exemple), celles-ci seront ignorées.

Dans les règles de base, on considère qu'un élément de décor ou un combattant est totalement opaque quelles que soit sa hauteur, sa largeur et sa longueur. De plus, on considère également qu'un décor ou un combattant ne peut être franchi par un combattant (un combattant ne peut donc pas non plus terminer un mouvement sur un décor ou un autre combattant).

Certains aspects particuliers viennent moduler cette règle et les propriétés des décors.

**Hauteur et/ou opacité des décors :** Certains décors de petite taille ou encore relativement transparent permettent normalement aux combattants de posséder une ligne de vue valide



dont le couloir passerait entièrement par ce décor. Dans les règles de base, mettez-vous d'accord avec votre adversaire pour déterminer quels décors peuvent posséder cette propriété (un muret, des buissons, etc.). Chaque élément de ce type coupant entièrement la ligne de vue compte comme un Obstacle au lieu de la bloquer totalement. Certains décors peuvent également être de nature à ne pas gêner les lignes de vue (comme un lac, une zone marécageuse, etc.). Dans ce cas, de tels décors ne sont même pas considérés comme des obstacles lorsqu'ils sont présents dans la ligne de vue d'un combattant.

**Décors franchissables :** Certains décors peuvent être traversés par les combattants. Décidez avec votre adversaire quels sont, parmi les décors dont vous disposez, ceux qui peuvent posséder cette règle (muret, colline, zone marécageuse, etc.).

Vous pouvez également appliquer un malus au déplacement lorsqu'un combattant se déplace au travers d'un tel décor. Si vous décidez d'appliquer ce malus, chaque centimètre parcouru dans un tel décor compte double (il faut dépenser 2 cm pour se déplacer d'1 cm).

Un décor peut évidemment posséder l'une ou l'autre des règles spéciales indiquées ci-dessus, ou même les deux. À vous de décider avec votre adversaire les règles à appliquer pour gérer les décors que vous possédez. Pour aller plus loin dans la gestion des décors, vous pouvez également utiliser les règles spéciales de la partie **gestion du territoire** (cf. page 30).

Dans le cas où un décor possède les deux règles spéciales décrites ci-dessus, les joueurs peuvent appliquer différemment la règle hauteur et/ou opacité des décors pour les combattants se trouvant à l'intérieur ou à l'extérieur du décor. Par exemple, un combattant sur une colline ne subira pas les mêmes effets de ligne de vue qu'un combattant se trouvant derrière cette colline.

## D - LES DÉPLACEMENTS

Pour simplifier le déplacement, on considère qu'un combattant qui effectue un déplacement sur le terrain ou qui est déplacé par un effet de jeu, le fait au sol (en contact avec le terrain). Lors d'un déplacement, le socle est utilisé pour déterminer les endroits par lesquels le combattant peut passer. En effet, le socle du combattant doit avoir la place de passer entre deux éléments (comme les socles d'autres combattants, des décors infranchissables, etc.) pour que le combattant soit autorisé à se déplacer entre ces deux éléments.

Un combattant est livré avec son socle qui doit être utilisé en priorité. Les joueurs peuvent changer le socle d'un combattant mais doivent dans ce cas utiliser un socle de taille identique.

Attention, il existe une différence subtile entre un combattant qui se déplace et un combattant qui est déplacé. Un combattant qui effectue une action de déplacement ou d'engagement est à l'origine de l'effet de jeu lui permettant de se déplacer. Dans ce cas, le joueur qui déplace ce combattant est libre de choisir la trajectoire du déplacement tant que cette trajectoire respecte les limitations décrites ci-dessus ainsi que la distance maximale autorisée par ce déplacement. Par contre, un combattant qui est déplacé n'est pas à l'origine de l'effet de jeu qui déplace ce combattant. Dans ce cas, l'effet de jeu décrit les modalités de déplacement du combattant en subissant les effets.

#### E) NOTION DE CONTACT

Un combattant est libre lorsqu'aucun combattant adverse n'est en contact avec lui.

Un combattant est en contact avec un élément présent sur le terrain lorsque son socle et celui de cet élément se touchent.

Attention, il peut arriver que le socle d'un combattant touche celui d'un combattant allié. Dans ce cas, il est à la fois libre et en contact avec ce combattant allié.



## F - BLESSURES, SOIN ET HORS DE COMBAT

Lorsqu'un combattant subit des blessures, cela se traduit en général par la perte d'un nombre équivalent de PC. Cependant, les protections par exemple, peuvent réduire le nombre de PC perdus suite à des blessures. Attention, certains effets de jeu n'infligent pas de blessures mais font perdre directement des PC. Dans ce cas, les effets de jeu s'appliquant aux blessures (les protections par exemple) n'ont aucuns effets.

Le soin permet à un combattant de récupérer des PC. Un combattant qui ne possède aucun PC coché ne peut être la cible d'un soin. Pour résoudre un soin, il faut décocher le nombre de PC soignés du membre affecté par le soin. L'utilisation de pochette de protection pour les cartes et d'un stylo effaçable facilite cette opération.

Lorsque tous les PC d'un membre d'un combattant sont cochés, celui-ci est mis hors de combat. Cela signifie qu'il est immédiatement retiré du terrain et qu'il ne pourra plus revenir ni agir sur le terrain. Attention, certains effets de jeu peuvent obliger un combattant à être retiré du terrain sans pour autant que celui-ci n'ait été mis hors de combat.

## G) MESURE ET ARRONDI

Dans Eden, il est possible de mesurer n'importe quelle distance sur le terrain à n'importe quel moment.

Suite à certains effets de jeu, une valeur (comme une caractéristique, des PV, etc.) peut ne plus être entière. Cette valeur doit alors être arrondie à l'entier supérieur.

*Exemple : La valeur de PSI de Vlædd est de 3. Suite à un effet de jeu, celle-ci est divisée par deux ce qui donne un PSI de 1,5. Cette valeur est alors automatiquement arrondie à 2 et Vlædd possède donc un PSI de 2.*

## H) CONTRADICTION CARTE/RÈGLE

Lorsque le texte d'une carte (effet, capacités spéciales, etc.) contredit les règles, appliquez prioritairement le texte de la carte. Ces effets prennent donc le pas sur les règles.

## I) EFFETS SIMULTANÉS

L'ordre dans lequel doivent être résolus des effets de jeu intervenant au même moment est déterminé par le **premier joueur**, sauf si le contraire est indiqué dans la description de ces effets.

## J) MARQUEURS

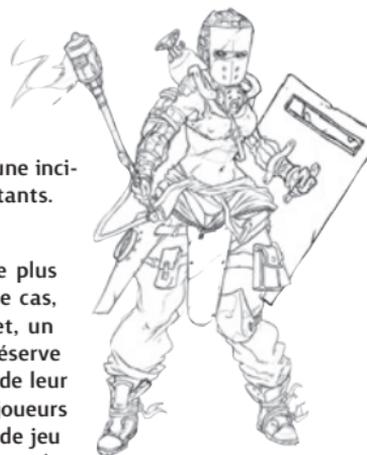
Certains effets de jeu, notamment des missions, nécessitent la présence de marqueurs sur le terrain (marqueurs came, idoles impies, etc.). Les combattants ne peuvent pas terminer un mouvement sur un marqueur (même partiellement). Cependant les marqueurs ne gênent pas les lignes de vue. Lorsque vous devez poser des marqueurs lors de la **phase de préparation** (voir ci-après dans ces règles), ils ne peuvent jamais être déployés à moins de 5 cm d'un autre marqueur, des bords du terrain ou de tout élément de décor.

Si des marqueurs se superposent suite à un quelconque effet de jeu durant la partie, on considère que tout combattant en contact avec au moins un des marqueurs superposés est également au contact des autres marqueurs.

Certains effets de jeu nécessitent l'utilisation de pions. Les pions, même s'ils sont présents sur le terrain, n'ont aucune incidence sur les lignes de vue ou les déplacements des combattants.

#### **K) MISER**

Certains effets de jeu demandent aux joueurs de miser. Le plus souvent les joueurs seront invités à miser des PS. Dans ce cas, les joueurs doivent miser chacun de leur côté, et en secret, un certain nombre de PS (de 0 jusqu'au maximum de leur réserve respective). Ils révèlent ensuite simultanément le contenu de leur mise. Le joueur ayant misé le plus est le vainqueur. Si les joueurs ont misé autant l'un que l'autre, la mise est nulle et l'effet de jeu stipule alors ce qui se passe dans ce cas. Dans tous les cas, le contenu de la mise de chaque joueur est perdu.



### **3. Composer sa Bande**

Recruter les combattants que vous allez jouer est une étape importante d'Eden. Avant de commencer, chaque joueur choisit le type de sa bande. Les joueurs peuvent jouer des types de bandes identiques ou différents.

En effet, il y a deux manières de composer sa bande : par faction ou par stigmaté.

Une bande de type faction ne doit contenir que des combattants ayant un symbole de faction identique en commun. Une bande de type stigmaté ne doit contenir que des combattants ayant un symbole de stigmaté identique en commun.

Puis les joueurs choisissent les combattants qu'ils souhaitent inclure dans leur bande, en respectant les contraintes de type de la bande (faction ou stigmaté). La somme des valeurs des combattants ainsi sélectionnés ne doit pas dépasser 100 points (même de 1 point). Une bande ne peut pas inclure plus d'une fois un combattant avec un nom donné.

Les joueurs peuvent décider de jouer avec plus de points que le format indiqué dans ces règles. Dans ce cas, les joueurs s'accordent sur le budget à ne pas dépasser. Il est néanmoins conseillé de ne pas dépasser un budget de 200 points.

### **4. Etapes des tours de jeu**

Avant de commencer la partie, rassemblez les figurines de votre bande, vos cartes, les décors et tout le reste du matériel nécessaire autour du terrain de jeu. Une fois cette formalité effectuée, vous pouvez commencer la première phase du jeu :

la phase de préparation.

### A) LA PHASE DE PRÉPARATION

La phase de préparation n'est effectuée qu'une seule fois par partie, avant le premier tour de jeu. Elle se décompose en différentes étapes que les joueurs doivent suivre dans l'ordre avant de commencer le premier tour de jeu. **Étape 1** : Chaque joueur révèle à son adversaire les combattants qui forment sa bande. Chaque joueur peut ainsi vérifier que les restrictions de type de bande et de budget maximal ont bien été respectées par son adversaire.

**Étape 2** : Chaque joueur calcule sa réserve de points de stratégie (abrégé PS) pour la partie. Il matérialise cette réserve avec des jetons (ou un dé). La réserve de PS d'un joueur est égale à la somme des PSI des combattants qui composent sa bande. Celle-ci est divisée par deux dans le cas d'une bande de type stigmaté.

On considère en effet que des combattants composant une bande de type stigmaté n'ont pas l'habitude de combattre souvent ensemble. Ils sont donc moins coordonnés et mettent en place des stratégies moins complexes qu'une bande de type faction.

**Étape 3** : Les joueurs misent des PS. Le vainqueur choisit alors qui devient le premier joueur pour cette phase. Si la mise est nulle, chaque joueur jette 1D6 et le joueur ayant obtenu le résultat le plus élevé est alors obligatoirement le premier joueur (si le jet est encore une égalité, les joueurs rejettent les dés jusqu'à ce qu'ils puissent se départager). Les PS misés par les joueurs sont perdus et retirés de leurs réserves respectives.

**Étape 4** : Le premier joueur désigne un de ses combattants qui devient alors le chef de sa bande, puis son adversaire fait de même.

**Étape 5** : Le premier joueur choisit une carte mission parmi celle qu'il possède et la joue. S'il s'agit d'une mission secrète, il la laisse face cachée à côté du terrain de jeu, sinon il la révèle à son adversaire et applique les effets de cette carte immédiatement. Son adversaire joue ensuite une carte mission qui doit être différente de celle de son adversaire si celle-ci est révélée.

**Étape 6** : Les joueurs placent chacun leur tour un élément de décor sur le terrain en commençant par le premier joueur. Chaque joueur doit pouvoir placer autant d'éléments de décor que son adversaire. Chaque élément de décor doit être placé à plus 5 cm d'un autre élément de décor, des bords du terrain et des éventuels marqueurs objectifs de mission. Il existe une règle optionnelle qui remplace cette étape (cf. page 30).

**Étape 6 bis (règle optionnelle) :** Détermination de l'infestation et placement des Combattants Non Joueurs (CNJ). Les détails de cette étape sont décrits dans le chapitre infestation des règles optionnelles (cf. page 35).

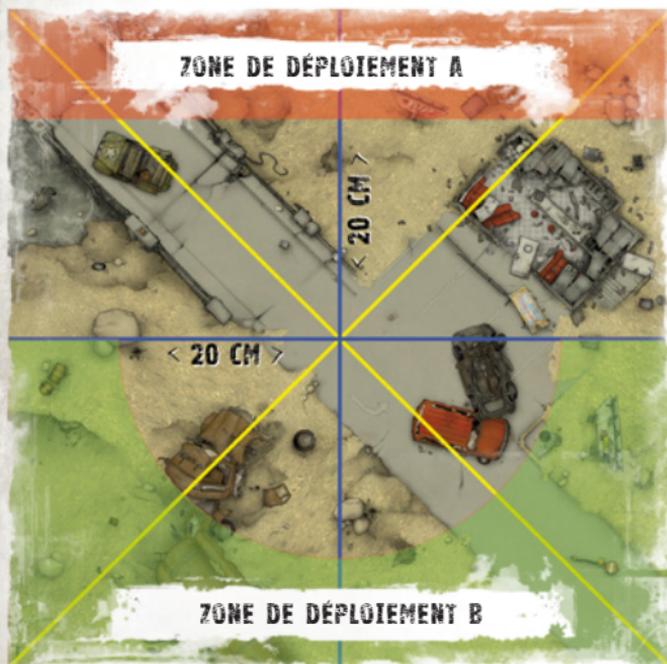
**Étape 7 :** Le premier joueur choisit une moitié de terrain. Pour cela, le terrain est tout d'abord séparé en deux parties égales dans le sens de la largeur (le choix de la largeur revient au Premier joueur si le Terrain est un carré). Le premier joueur déploie ensuite tous ses combattants, en suivant le type de déploiement imposé par sa mission.

**Déploiement Affrontement :** le joueur déploie ses combattants à plus de 20 cm de la ligne centrale, dans sa moitié de terrain.

**Déploiement Embuscade :** le joueur déploie ses combattants à plus de 20 cm du centre, dans sa moitié de terrain.

*Une fois que le premier joueur a déployé tous ses combattants, son adversaire fait de même dans l'autre moitié du terrain en suivant le type de déploiement imposé par sa mission. Chaque joueur dispose ainsi d'une moitié du terrain. Le joueur A et le joueur B doivent déployer leurs combattants sur le terrain. Le joueur A est le premier joueur de la phase de préparation et choisit donc sa moitié de terrain. Il peut choisir une moitié de terrain séparée par une des deux lignes centrales bleues et choisit celle du haut.*

*Ayant joué une mission requérant un déploiement de type affrontement, il déploie alors ses combattants dans la zone rouge (à plus de 20 cm de la ligne centrale). Son adversaire doit ensuite se déployer dans l'autre moitié de terrain, soit celle du bas. Sa mission nécessite un déploiement de type embuscade et il déploie donc ses combattants dans la zone verte, c'est-à-dire à plus de 20 cm du centre du terrain.*



*Le centre du terrain est l'endroit où se croise les lignes centrales (en bleu) et/ou les diagonales (en jaune).*

**Étape 8 :** Le premier joueur sélectionne un nombre de cartes tactique équivalent à la caractéristique de PSI du chef de sa bande. Ces cartes forment la main tactique de ce joueur. Son adversaire fait ensuite de même. Chaque joueur dispose ainsi d'une main tactique pour le reste de la partie. Les joueurs sont libres de révéler le contenu de tout ou partie de leur main tactique à tout moment. Un joueur ne peut pas sélectionner, pour sa main tactique, deux cartes ayant le même nom.

**Étape 9 :** Chaque combattant présent sur le terrain reçoit 3 points d'action (abrégiés PA) qui vont lui permettre de réaliser des actions (se déplacer, combattre, etc.) lors de la phase d'activation des combattants.

Une fois ces différentes étapes effectuées, les joueurs peuvent commencer le premier tour de jeu.

Une partie d'Eden se compose de 5 tours de jeu. À la fin de ces 5 tours, la partie s'arrête et le joueur ayant le plus de points de victoire (PV) gagne. La partie s'arrête également à la fin de n'importe quel tour si un seul joueur possède encore des combattants sur le terrain de jeu (ou s'il n'y a plus aucun combattant sur le terrain).

## **B - TOUR DE JEU**

Un tour de jeu est décomposé en différentes étapes que les joueurs doivent suivre dans l'ordre :

**Étape 1 : Détermination du premier joueur.**

**Étape 2 : Phase tactique.**

**Étape 3 : Phase d'activation des combattants.**

**Étape 4 : Phase d'intendance.**

Ces différentes étapes sont décrites dans les paragraphes suivants. Une fois toutes les étapes d'un tour effectuées, un nouveau tour commence.

### **Détermination du Premier joueur**

Les joueurs misent des PS (cf. page 17). Le vainqueur choisit qui de son adversaire ou de lui devient le premier joueur. Si la mise est nulle, ils jettent chacun 1D6. Le joueur ayant obtenu le résultat le plus élevé est alors obligatoirement le premier joueur (si le jet est encore une égalité, les joueurs rejettent les dés jusqu'à ce qu'ils puissent se départager).

Si le chef de la bande d'un joueur a été mis hors de combat lors du tour précédent, cette étape est éliminée et c'est son adversaire qui choisit librement le premier joueur. Par contre, si les deux chefs ont été mis hors de combat le tour précédent, cette étape se déroule normalement. Enfin cette étape est effectuée même lors du premier tour de la partie. Ainsi le premier joueur du premier tour peut être différent du premier joueur de la phase de préparation.

## Phase Tactique

Le premier joueur peut jouer une carte tactique provenant de sa main tactique. S'il choisit de le faire, il paie 2 PS de sa réserve de PS. Il ne peut pas jouer de cartes tactique si sa réserve de PS ne contient pas suffisamment de PS pour payer cette carte ou si le chef de sa bande n'est pas présent sur le terrain. Son adversaire fait ensuite de même s'il le souhaite.

Sauf mention contraire, l'effet d'une carte tactique dure jusqu'à la fin du tour en cours. Ainsi elle reste en jeu jusqu'à la fin du tour et est ensuite défaussée. Elle ne peut ensuite plus être jouée de nouveau par le même joueur durant la partie.

## Phase d'Activation des combattants

Le premier joueur désigne un de ses combattants qui n'a pas encore été activé durant ce tour. Il annonce à son adversaire le nom et la valeur de RAP du combattant ainsi désigné. Son adversaire peut alors interrompre ce combattant en désignant un de ses propres combattants possédant une RAP strictement supérieure. Le premier joueur peut alors de nouveau interrompre son adversaire en suivant la même modalité. Les joueurs peuvent ainsi s'interrompre tant qu'ils possèdent un combattant qui n'a pas été déjà activé et qui possède une RAP supérieure au combattant adverse désigné en dernier.

Lorsque l'activation d'un combattant n'est pas interrompue par l'adversaire, le joueur qui l'a désigné devient le premier joueur (s'il ne l'est pas déjà) et active alors ce combattant afin qu'il effectue ses actions (cf. page 22). Attention, un combattant qui a été interrompu par l'adversaire n'est pas activé pour autant et pourra donc l'être plus tard dans le tour.

Une fois que le combattant désigné a effectué toutes ses actions, et s'il reste des combattants qui n'ont pas été activés ce tour, l'adversaire devient le premier joueur et recommence la phase d'activation des combattants. Sinon, les joueurs passent à l'étape suivante (phase d'intendance) et le dernier joueur à avoir activé un combattant reste le premier joueur pour toute la phase suivante et jusqu'à l'étape de détermination du premier joueur du tour suivant.

Au lieu de désigner un de ses combattants, le premier joueur peut décider de **passer la main** à son adversaire. Dans ce cas, son adversaire devient le premier joueur et recommence la phase d'activation des combattants. Cependant, si les deux joueurs passent la main à la suite, la phase d'activation des combattants se termine immédiatement et les joueurs passent à l'étape suivante (phase d'intendance). Dans tous les cas, le dernier joueur à avoir activé un combattant reste le premier joueur pour toute la phase suivante et jusqu'à l'étape de détermination du premier joueur du tour suivant.

Le joueur qui commence la phase d'activation des combattants ne peut pas passer la main à son adversaire pour la première activation du tour.



Si le premier joueur ne peut pas activer de combattants, il passe automatiquement la main à son adversaire.

Un combattant ne peut pas être activé deux fois dans le même tour, même s'il lui reste des points d'action (PA).

Un combattant qui n'a pas été activé mais qui ne possède plus de PA suite à différents effets de jeu est considéré comme ayant été activé ce tour-ci. Il ne peut donc pas être désigné durant cette phase pour être activé ce tour-ci.

## Phase d'Intendance

La phase d'Intendance est également découpée en différentes étapes que les joueurs doivent suivre dans l'ordre :

**Étape 1 :** Le premier joueur résout les effets de jeu (capacités spéciales, cartes tactique ou mission, etc.) qui s'appliquent à ses combattants lors de la phase d'intendance. Son adversaire fait ensuite de même.

**Étape 2 :** Activation des CNJ (combattants non-joueurs). Cette étape est optionnelle si aucun CNJ n'est présent sur le terrain. Elle est décrite dans les règles d'infestation (cf. page 35).

**Étape 3 :** Chaque combattant ayant au moins un pion brûlure risque de subir des blessures. Chaque joueur en commençant par le premier joueur choisit un combattant possédant au moins un pion brûlure et lance  $3D6 + 1D6$  de localisation. Chaque résultat de dé strictement supérieur à la VIG du combattant possédant ce pion inflige 1 blessure au membre visé par le D6 de localisation. Ensuite, un pion brûlure est retiré de ce combattant. Un joueur ne peut pas choisir un combattant ayant déjà été choisi durant cette étape. Une fois que tous les combattants possédant au moins un pion brûlure ont été désignés, les joueurs passent à l'étape suivante.

**Étape 4 :** Chaque joueur, en commençant par le premier joueur, désigne un de ses combattants possédant au moins un pion peur. Le combattant effectue un jet de PSI d'une difficulté de 5. Pour chaque réussite, retirez un pion peur du combattant désigné. Un combattant ne peut effectuer ce jet qu'une fois au cours de cette étape. Une fois que tous les combattants possédant au moins un pion peur ont été désignés, les joueurs passent à l'étape suivante.

**Étape 5 :** Chaque combattant qui possède au moins un pion poison perd un pion poison.

**Étape 6 :** Le premier joueur peut retirer un pion rage à chaque combattant de sa bande qui en possède au moins un. Son adversaire peut ensuite faire de même.

**Étape 7 :** Les PA non utilisés de chaque combattant sont perdus.

**Étape 8 :** Chaque joueur attribue à ses combattants 3 Pa.

**Étape 9 :** Les combattants qui possèdent au moins un pion ralentissement perdent 1 Pa et un pion ralentissement.

**Étape 10 :** Les joueurs comptabilisent les points de victoire (PV) qu'ils ont obtenue durant le tour, en suivant les modalités de leurs missions respectives. Ces points sont ajoutés à ceux obtenus aux tours précédents. Les PV d'un joueur ne peuvent jamais être inférieurs à 0. Si, à un moment quelconque, ils venaient à être inférieurs à 0, ils sont automatiquement et immédiatement ramenés à 0. Les joueurs commencent la partie avec 0 PV.

**Attention, certaines missions rapportent des PV à la fin de chaque tour (ou durant la phase d'Intendance de chaque tour) et ceux-ci sont donc comptabilisés durant l'étape 10. Par contre, d'autres missions ne rapportent des PV qu'à la fin de la partie. Ces PV sont comptabilisés à la fin du dernier tour de jeu lors de l'étape 12.**

**Étape 11 :** Fin du tour. Les effets de jeu qui durent jusqu'à la fin du tour prennent fin ici. Par exemple, les cartes Tactique utilisées dans le tour sont retirées de la partie.

**Étape 12 :** Lorsque les deux joueurs sont d'accord, un nouveau tour commence. Si le tour qui vient de prendre fin était le dernier tour de jeu, alors la partie prend fin et les joueurs comptabilisent les points de victoire de fin de partie. Ces points s'ajoutent à ceux gagnés chaque tour. Le joueur ayant le plus de PV gagne la partie et peut alors proposer à son adversaire une revanche.

## 5. Les Actions

Lorsqu'un combattant n'est pas interrompu par un adversaire, le joueur qui le contrôle choisit et effectue ses différentes actions.

Une action est définie par son nom, son coût, son type et son effet.

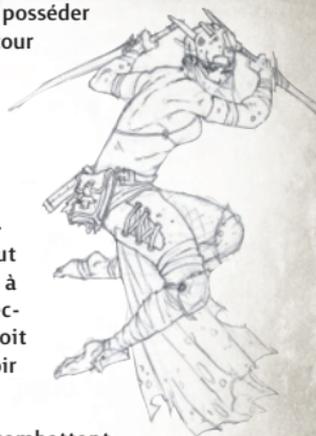
L'effet d'une action n'est appliqué que si le combattant paye le coût de l'action. Certaines actions sont gratuites et n'ont donc pas de coût. Un combattant qui effectue une action gratuite n'a donc pas à payer de coût, cependant il faut garder à l'esprit que les autres limitations de cette action s'appliquent normalement (comme le type de l'action par exemple, voir ci-après).

Le type d'une action peut être X/tour ou X/partie. Une action sans type peut être effectuée sans limitation tant que son coût peut être payé par le combattant. Une action de type X/tour ne peut être effectuée que X fois par tour. Chaque utilisation de l'action nécessite le paiement du coût de l'action.

*Exemple : Une action ayant le type 2/tour ne pourra être effectuée que 2 fois par tour maximum par le combattant qui la possède.*

Une action de type X/partie ne peut être effectuée que X fois par partie. Ainsi, si une action possède le type 1/partie, alors le combattant qui la possède ne pourra effectuer cette action qu'une seule fois par partie.

Attention, une action ayant le type X/partie peut également posséder le type X/tour. Par exemple une action de type 3/partie et 1/tour est une action qui pourra être utilisée que 3 fois lors de la même partie par le combattant qui la possède dans la limite de 1 fois par tour. Les différentes actions que peut effectuer un combattant lors de son activation sont :



**Déplacement (1 Pa, 3/tour) :** Le combattant se déplace immédiatement d'une distance maximale de 10 cm. Il ne peut pas entrer en contact avec un combattant adverse suite à (ou pendant) ce déplacement. Si un combattant qui effectue cette action n'est pas libre avant le déplacement, il doit effectuer un désengagement avant de se déplacer (voir chapitre suivant).

**Engagement (2 Pa, 1/tour) :** Pour effectuer cette action, le combattant doit être libre. Il se déplace immédiatement d'une distance maximale de 10 cm. Il doit se trouver au contact d'au moins un combattant adverse au terme de ce déplacement. Suite à ce déplacement, le joueur désigne un combattant adverse à son contact qui devient alors la cible de l'engagement.

Une action d'attaque gratuite de corps à corps (cf. page 24) est ensuite immédiatement résolue entre ces deux combattants (la cible et le combattant ayant effectué l'engagement).

Si au terme des 10 cm de déplacement octroyés par l'action d'engagement le combattant n'est pas au contact d'au moins un combattant adverse, cette action échoue et est transformée en action de déplacement (voir ci-dessus), le combattant payant le coût de cette action de déplacement à la place du coût de l'engagement. Si l'engagement échoue et que le combattant ne pouvait pas effectuer d'action de déplacement, le combattant est replacé à l'endroit où il se trouvait avant d'effectuer cette action d'engagement et son activation se termine alors immédiatement. Il est considéré comme ayant effectué un Engagement et ne récupère pas le coût de cette action.

**Attaque (1 Pa, 2/tour) :** Le combattant effectue soit une attaque de corps à corps contre un adversaire de votre choix en contact avec lui, soit une attaque à distance s'il est libre et s'il dispose d'un équipement de tir, de jet ou de souffle.

**Utiliser une capacité spéciale d'action (Spécial) :** L'effet est indiqué dans la description de la capacité spéciale. Une fois que le combattant a effectué toutes les actions souhaitées, son activation se termine et les joueurs continuent la phase d'activation comme indiqué précédemment.

Il n'est pas obligatoire de dépenser tous les PA d'un combattant lors de son activation. Cependant les PA restants ne sont pas conservés d'un tour sur l'autre. Ils peuvent néanmoins être utilisés pour réagir à une attaque adverse ou pour activer une capacité spéciale ayant un coût en PA.

## 6. Désengagement

Pour qu'un combattant puisse faire un désengagement, il doit tout d'abord effectuer un jet de désengagement. Pour cela il fait un jet de RAP dont la difficulté est la plus haute valeur de RAP parmi les combattants adverses à son contact. S'il n'obtient pas au moins une réussite sur ce jet, chaque combattant adverse à son contact peut dépenser 1 Pa et effectuer immédiatement une attaque (qui compte dans le nombre maximum d'attaques) contre ce combattant. Lors de cette attaque, le combattant effectue automatiquement une réaction passive. Il peut ensuite se déplacer. Les combattants ayant effectué l'attaque ne sont pas considérés comme activés s'ils ne l'étaient pas avant.

## 7. Les Attaques

Durant la partie, vos combattants auront l'occasion d'attaquer les combattants adverses (suite à une action d'attaque, d'engagement, etc.). On distingue les attaques de corps à corps de celles à distance. Les modalités de ces attaques sont décrites ci-dessous.

### A) ATTAQUE DE CORPS À CORPS

Une attaque de corps à corps est initiée lors de la résolution d'une action attaque, d'engagement ou de tout autre effet de jeu impliquant une attaque. Le combattant à l'origine de l'attaque est l'initiateur.

L'attaque se découpe en différentes étapes que les joueurs doivent suivre dans l'ordre.

**Étape 1 :** L'initiateur désigne un combattant adverse à son contact : la cible.

**Étape 2 :** La cible annonce son type de réaction : passive, esquive ou riposte.

Les étapes suivantes varient suivant le type de réaction de la cible.

### Réaction passive

Si la cible effectue une réaction passive, les étapes qui suivent sont :

**Étape 3 :** L'initiateur effectue un jet de CBT dont la difficulté est la valeur de la VIG de la cible.

**Étape 4 :** L'initiateur effectue un jet de localisation.

**Étape 5 :** L'initiateur peut dépenser des réussites du jet de CBT pour modifier le résultat du jet de localisation (voir page 11). Pour chaque réussite dépensée, augmentez ou diminuez de 1 point le résultat du jet de localisation. Il n'est pas possible de dépenser toutes les réussites du jet de CBT de cette manière (vous devez en garder au moins une).

**Étape 6 :** Chaque réussite restante inflige à la cible une blessure au membre désigné par le jet de localisation. Si la cible perd au moins 1 PC, alors l'attaque est un succès. Sinon c'est un échec.

## Réaction de riposte

Pour effectuer une réaction de riposte, la cible doit dépenser 1 Pa. Une riposte est comptabilisée dans le nombre maximum d'action d'attaque que peut effectuer un combattant par tour. Si la cible effectue une réaction de riposte les étapes qui suivent sont :

**Étape 3 :** L'initiateur et la cible effectuent un jet de CBT en opposition. Le vainqueur effectue alors une attaque contre son adversaire comme s'il était l'initiateur, le combattant adverse est considéré comme une cible effectuant une réaction passive (voir précédemment). Si la cible n'est pas retirée du terrain, elle peut ensuite effectuer son attaque selon la même procédure.

## Réaction d'esquive

Pour effectuer une réaction d'esquive, la cible doit dépenser 1 Pa. Un combattant peut effectuer autant de réactions d'esquive qu'il le souhaite tant qu'il peut en payer le coût.

Si la cible effectue une réaction d'esquive, les étapes qui suivent sont :

**Étape 3 :** L'initiateur effectue un jet de CBT de difficulté VIG de la cible.

**Étape 4 :** L'initiateur effectue un jet de localisation.

**Étape 5 :** L'initiateur peut dépenser des réussites du jet de CBT pour modifier le résultat du jet de localisation (voir page 11). Pour chaque réussite dépensée, augmentez ou diminuez de 1 point le résultat du jet de localisation. Il n'est pas possible de dépenser toutes les réussites du jet de CBT de cette manière (vous devez en garder au moins une).

**Étape 6 :** La cible effectue un jet de RAP de difficulté CBT de l'initiateur. Chaque réussite annule une réussite du jet de CBT de son adversaire.

**Étape 7 :** Chaque réussite du jet de CBT de l'initiateur restante inflige à la cible une blessure au membre désigné par la localisation. Si la cible perd au moins 1 PC, alors l'attaque est un succès. Sinon c'est un échec.

## B) ATTAQUE À DISTANCE

Pour effectuer une attaque à distance, le combattant doit être libre et posséder un équipement de tir, de souffle ou de jet. Les modalités pour effectuer une attaque à distance diffèrent suivant l'équipement utilisé.

### Attaque avec un équipement de Tir



Le combattant effectuant l'attaque est l'initiateur et le combattant adverse qui subit cette attaque est la cible.

Pour résoudre une action d'attaque de tir les joueurs suivent les étapes suivantes dans l'ordre :

**Étape 1 :** Désignation de la cible. La cible doit obligatoirement être dans la limite de la portée de l'équipement de tir. De plus, l'initiateur doit avoir une ligne de vue valide sur la cible. Enfin la cible est obligatoirement le combattant adverse le plus proche qui satisfait les conditions décrites précédemment. Le joueur peut ignorer les combattants qui ne sont pas libres pour choisir sa cible. Si aucun combattant ne peut être désigné, le tir est un échec.

**Étape 2 :** L'initiateur effectue un jet de CBT en tenant compte des bonus et/ou malus conférés par l'équipement de tir utilisé, avec un seuil de difficulté égal à la RAP de la cible. De plus, pour chaque obstacle dans sa ligne de vue (cf. page 12), l'initiateur subit un malus de -1 en CBT pour ce jet. Si le combattant n'obtient aucune réussite, cette attaque échoue et l'action se termine immédiatement.

Le malus peut être différent si vous utilisez les règles avancées de gestion des décors (cf. page 30).

Si la cible n'est pas libre est que vous obtenez un nombre de réussites impair, c'est le combattant au contact de la cible et le plus proche du tireur qui est touché par le tir. Il devient alors la cible du tir.

**Étape 3 :** L'initiateur effectue un jet de localisation.

**Étape 4 :** L'initiateur peut dépenser des réussites du jet de CBT pour modifier le résultat du jet de localisation (cf. page 11). Pour chaque réussite dépensée, augmentez ou diminuez de 1 point le résultat du jet de localisation.

**Étape 5 :** Chaque réussite restante du jet de CBT augmente de 1 la puissance (notée Pui (X) dans la description de l'équipement) de l'équipement de tir.

**Étape 6 :** L'initiateur effectue alors un jet de puissance (il lance autant de dé que la valeur de la puissance obtenue suite à l'étape précédente) dont la difficulté est la VIG de la cible.



**Étape 7 :** Chaque réussite du jet de puissance inflige une blessure au membre déterminé par le jet de localisation. Si la cible perd au moins 1 PC, alors l'attaque est un succès. Sinon c'est un échec.

La puissance d'une arme de tir est indiquée dans la description de cet équipement sous la forme Pui (X) ou X est la puissance de l'arme. Il ne s'agit pas d'une caractéristique bien que les joueurs puissent être amenés à effectuer un de puissance comme s'il s'agissait d'une caractéristique. Ainsi, tous les effets de jeu s'appliquant aux caractéristiques ne s'appliquent pas à la puissance.

### **Attaque avec un équipement de Jet**

Pour résoudre une attaque à distance avec un équipement de jet, le joueur désigne un point sur le terrain. La distance séparant ce point et le combattant effectuant l'attaque doit être inférieure ou égale à la portée de l'équipement de jet. Le combattant effectuant l'attaque doit avoir une ligne de vue valide sur ce point (ou, si c'est le cas, sur les combattants situés sur ce point).

Ce point et les combattants situés sur ce point subissent alors les effets de l'arme de jet (comme une explosion par exemple). Aucun jet de dés n'est nécessaire pour effectuer cette attaque à distance, elle est automatiquement un succès.

Si le point désigné est localisé sur un combattant, celui-ci n'est pas obligatoirement le combattant adverse le plus proche comme c'est le cas pour une attaque avec un équipement de tir.

### **Attaque avec un équipement de Souffle**

Pour résoudre une attaque à distance avec un équipement de souffle, placez l'extrémité la plus petite du gabarit de souffle au contact du socle du combattant effectuant cette attaque. L'autre extrémité de ce gabarit doit être placée vers le combattant adverse le plus proche. Ce gabarit peut être déplacé tant que le socle de l'adversaire le plus proche reste au moins partiellement recouvert et que l'extrémité la plus petite du gabarit reste en contact avec le socle du combattant effectuant l'attaque. Chaque combattant dont le socle est partiellement recouvert par le gabarit subit à chacun de ses membres une blessure ignorant l'effet des protections. Aucun jet n'est nécessaire pour effectuer cette attaque, elle est automatiquement un succès. De plus, les combattants touchés par le gabarit subissent les éventuels effets provoqués par l'équipement (brûlure, etc.).

## **8. Les Capacités Spéciale**

Il existe deux types de capacités spéciales, chacune identifiable grâce au symbole placé après le nom de la capacité : les capacités permanentes ⌚ et d'action 🖐. Après le symbole est indiqué le coût d'utilisation de la capacité spéciale. Certaines capacités n'ont pas de coût, ce qui indique que leur utilisation est gratuite.

Les capacités permanentes ont un effet permanent. Certaines de ces capacités peuvent aussi avoir des effets conditionnels et s'activer suite à un effet de jeu particulier. Le joueur ne peut rien faire pour empêcher ou provoquer les effets des compétences permanentes, sauf si l'utilisation d'une telle capacité nécessite un coût. Dans ce cas, le joueur peut décider de ne pas payer le coût, ce qui empêche la résolution des effets de la capacité. Le coût d'une telle capacité est indiqué entre parenthèses juste après le nom de la capacité.

Une capacité d'action ne peut être activée et ses effets résolus que lors de l'activation du combattant qui la possède. Pour cela, le joueur doit annoncer son utilisation et en payer le coût (s'il y en a un). L'effet de la capacité est alors résolu.

Un combattant utilisant une capacité spéciale (action ou permanente) qui cible ou affecte un ou plusieurs combattant(s) allié(s), ne peut jamais être ciblé/affecté par sa propre capacité, à moins que le contraire ne soit spécifié.

## 9. L'équipement

L'équipement d'un combattant est indiqué sur sa carte de profil. Un équipement est toujours noté de la façon suivante :

**Nom (Catégorie) :** Bonus/Malus - Effets.

Certains équipements appartiennent à 2 catégories. Dans ce cas, la notation est la suivante :

**Nom (Catégorie1/Catégorie2) :**

Bonus/Malus pour la catégorie 1 :

Effets pour la catégorie 1

Bonus/Malus pour la catégorie 2 :

Effets pour la catégorie 2

Dans certains cas, les bonus/malus ou les effets d'un équipement sont sans effets. Ils ne sont alors pas renseignés dans la description de l'équipement.

### A) CATÉGORIES D'ÉQUIPEMENT

**Tir :** Indique que l'équipement est un équipement de tir qui est utilisé lors d'une attaque à distance.

**Jet :** Indique que l'équipement est un équipement de jet qui est utilisé lors d'une attaque à distance.

**Souffle :** Indique que l'équipement est un équipement de souffle qui est utilisé lors d'une attaque à distance.

**Pr :** Indique que l'équipement est une protection. La valeur de protection est indiquée à la suite sous la forme d'un bonus précédé de la mention du (ou des) membre(s) protégé(s). Cet équipement est utilisé à chaque fois que le(s) membre(s) protégé(s) doit(vent) subir

des blessures. Le nombre total de blessures infligées est alors réduit de la valeur de protection. Si, à la place du membre protégé, on trouve la mention Complète, alors l'équipement protège tous les membres du combattant.

*Exemple : l'équipement Casque (Pr) : Tête +1 est un équipement de protection qui permet de diminuer de 1 point toutes les blessures localisées à la tête d'un combattant qui possède cet équipement.*

**Tech** : Indique qu'il s'agit d'un équipement utilisant la technologie. Cet attribut ne donne pas lieu à une section bonus/malus ou effet comme les autres équipements. Il est utilisé par certains effets de jeu (capacités spéciales, etc.).

## B) BONUS/MALUS DES ÉQUIPEMENTS

Dans la description des bonus/malus, la valeur X correspond à la valeur du bonus ou du malus (un bonus est une valeur positive et un malus est une valeur négative).

*Exemple : CBT + X indique un bonus de X point sur le CBT du combattant lors de l'utilisation de l'équipement.*

## C) EFFETS DES ÉQUIPEMENTS

**Brûlure (X)** : Indique que cet équipement provoque l'état brûlure suite à son utilisation contre un combattant. On attribue X pions brûlure à ce combattant.

**Effrayant (X)** : Indique que cet équipement provoque l'état peur suite à son utilisation contre un combattant. On attribue X pions peur à ce combattant.

**Empoisonné (X)** : Indique que cet équipement provoque l'état poison suite à son utilisation contre un combattant. On attribue X pions poison à ce combattant.

**Incapacitant (X)** : Indique que cet équipement provoque l'état ralentissement suite à son utilisation contre un combattant. On attribue X pions ralentissement à ce combattant.

**Explosif (X)** : Indique que l'équipement produit des explosions suite à son utilisation. Lors d'une explosion, le joueur utilise le gabarit d'explosion centré sur le point où l'explosion se produit. Le joueur effectue un jet pour chaque combattant dont le socle est recouvert, même partiellement, par le gabarit. Pour ce jet, il lance XD6 avec un seuil de difficulté égal à la VIG du combattant touché. S'il obtient au moins une réussite, le combattant subit 1 blessure à chacun de ses membres. Ces blessures ignorent l'effet des protections. Ce test est effectué pour chaque combattant touché par le gabarit d'explosion. Tous les combattants sous le gabarit, qu'ils subissent des blessures ou non, subissent aussi les autres effets de l'équipement (brûlure ou effrayant, par exemple).

**Portée (X)** : Dans certains cas, l'équipement (souvent un équipement d'attaque à distance) possède une portée en cm. Celle-ci indique la distance maximale à laquelle doit se trouver la cible pour que l'équipement soit efficace. Cette portée est égale à X cm.

**Pui (X)** : Indique que l'équipement a une puissance de X lors de son utilisation.

**X/partie** : L'équipement ne peut être utilisé que X fois par partie.

**X/tour** : L'équipement ne peut être utilisé que X fois par tour.

## 10. Les Etats

Pendant le jeu, un combattant peut subir l'effet d'un ou plusieurs états. Tant qu'un combattant possède au moins un pion associé à un état donné, il en subit les effets. Voici les différents états que peuvent subir un combattant et leurs effets :

**Brûlure** : Durant la phase d'intendance, chaque combattant ayant un pion brûlure risque de subir des blessures (cf. page 15). Durant son activation, un combattant peut retirer un de ses pions brûlure en dépensant 1 Pa.

**Peur** : Tant que le combattant dispose d'au moins un pion peur, il ne peut effectuer aucune action sauf déplacement. Il ne peut donc pas non plus utiliser ses capacités d'action. Lorsqu'il est la cible d'une attaque de corps à corps, il ne peut pas effectuer de riposte. Lors de la phase d'intendance, le combattant effectue un jet de PSI pour tenter de se débarrasser de ses pions peur.

**Poison** : Le combattant subit un malus de 1 point à toutes ses caractéristiques tant qu'il possède au moins 1 pion poison. Lors de la phase d'intendance, un pion poison est retiré à chaque combattant qui en possède au moins un.

**Rage** : Le combattant bénéficie d'un bonus à ses caractéristiques de CBT et de RAP et d'un malus à ses caractéristiques de VIG et de PSI tant qu'il possède au moins 1 pion rage. La valeur de ce bonus et de ce malus est égale au nombre de pion rage dont dispose le combattant. Lors de la phase d'intendance, vous pouvez décider de retirer un seul pion rage à chacun de vos combattants qui en possède au moins un.

**Ralentissement** : Un combattant qui possède au moins un pion ralentissement perd 1 Pa pendant la phase d'intendance. Un pion ralentissement est ensuite retiré à chaque combattant qui en possède au moins 1.

## **RÈGLES OPTIONNELLES**

Les règles suivantes peuvent être utilisées en plus des règles de base afin d'enrichir vos parties. Vous pouvez choisir, en accord avec votre adversaire, de jouer le nombre de règles optionnelles que vous souhaitez. Ces règles sont décrites en détail dans les chapitres suivants.

### 1. Gestion du Territoire

La gestion du territoire est une règle optionnelle qui remplace l'étape de placement des décors de la phase de préparation. Cette règle vous propose également de gérer l'interaction des combattants avec les décors.

Chaque décor est caractérisé par trois paramètres : sa taille, ses règles spéciales et son coût en points de décors. Au début de la partie, chaque joueur dispose de **30 points de décors** qu'il va pouvoir dépenser pour acheter et placer des décors sur le terrain. Un joueur est obligé de dépenser tous ses points de décors et de placer les décors qu'il aura achetés sur le terrain.

Contrairement aux règles de bases, si vous utilisez cette règle optionnelle, un décor ne gêne pas (ni ne bloque) les lignes de vue et ne peut pas être franchi par les combattants sur le terrain. De plus, les combattants ne peuvent pas s'arrêter sur un décor suite à un déplacement.

### A - LA TAILLE DES DÉCORS

Un élément de décor doit entrer dans l'une des quatre catégories de taille suivantes, chacune valant un certain nombre de points de décors, indiqué entre parenthèses : petite (1), moyenne (2), grande (4) et imposante (7). Pour déterminer à quelle catégorie appartient un élément, il suffit de vérifier sur combien de cartes il tient sans dépasser (utilisez des cartes de jeu, profil, mission ou tactique). Pour cela, placez une carte sur la table, puis placez en une autre de manière à ce que, soit sa longueur, soit sa largeur, soit entièrement en contact avec la longueur de la première carte (voir schéma). Si vous pouvez placer un élément et un socle de 40 mm sur une seule de ces cartes, alors cet élément est de petite taille. Un élément tenant seul sur une carte est de taille moyenne. Un élément tenant sur les deux cartes est de grande taille. Enfin un élément dépassant de ces deux cartes est de taille imposante. Pour déterminer la taille d'un décor, vous devez placer les cartes et les décors sur celles-ci afin de minimiser le plus possible la taille du décor.

*Les bidons toxiques (image ci-contre) ont la place de tenir sur une carte avec le socle de 40 mm du Blue Rikishi. Ils sont donc de petite taille. Par contre la citerne (image ci-dessous à gauche) ne rentre pas sur une seule carte mais sur deux. Elle est donc de grande taille. Enfin le départ du grand huit (rail+voiture) sont de taille moyenne puisqu'il à la place de tenir sur une seule carte Eden.*

### Les règles spéciales des décors

Les règles spéciales d'un décor indiquent ses effets sur le terrain en jeu. De nombreuses règles sont standardisées et indiquées par un simple mot-clé dans la



description du décor. Voici une liste de ces règles et de leurs effets. Le coût d'une règle spéciale en point de décors est indiqué à la fin de la description des effets de cette règle.

Un certain nombre de règles spéciales ont une valeur indiquée entre parenthèses après leur nom. Cette valeur est par défaut de 1.

**Corrosion** : Les combattants qui commencent leur activation ou terminent un déplacement au contact ou dans un décor possédant cette règle spéciale subissent immédiatement X blessures dans les jambes qui ignorent les protections. X est égal à la plus haute valeur de protection de ses équipements de type (Pr/Tech). Coût : 2.

**Destruction (X)** : Un décor possédant cette règle spéciale peut être la cible d'une action d'attaque. L'attaque est automatiquement réussie et les dés ne sont pas lancés. Un tel décor est détruit s'il subit X attaques dans la partie. Vous pouvez comptabiliser le nombre d'attaques subies par ce type de décor grâce à des jetons. Lorsqu'un tel décor est détruit, retirez-le du terrain et remplacez-le par un décor Zone dévastée (voir ci-après dans ces règles) de taille équivalente.

Coût : valeur de X -1.

**Dissimulation (X)** : Certains décors permettent aux combattants de se dissimuler à l'intérieur. Pour cela, le combattant doit se trouver au contact ou à l'intérieur de ce décor, à plus de 15 cm de tout combattant adverse et doit effectuer une action de déplacement. Aucun combattant adverse à plus de 5 cm de ce combattant ne peut le prendre pour cible d'une action tant qu'il est dissimulé. Le combattant peut se déplacer tout en étant dissimulé tant qu'il reste en contact ou à l'intérieur du décor. La valeur de (X) ne peut être que 1 ou 2. Une valeur de 1 indique que seuls les combattants avec un socle de 30 mm peuvent se dissimuler, une valeur de 2 indique que seuls les combattants avec un socle de 30 ou de 40 mm peuvent se dissimuler.

Coût : valeur de X.

**Élévation** : Le décor possède un endroit surélevé par rapport au terrain. Un combattant qui se trouve à cet endroit bénéficie d'un bonus de +1 en CBT pour les attaques de corps à corps contre un adversaire qui est en contrebas de cette position. De plus, la portée des équipements de tir et de jet est augmentée de 5 cm pour les combattants situés sur une position surélevée. Coût : 2.

**Escalade (X)** : Un décor qui possède la règle Élévation peut également posséder cette règle spéciale. Pour accéder à un point surélevé dans ce décor, un combattant doit se trouver au contact d'un chemin d'accès et effectuer une action déplacement. De plus, le combattant effectue un jet de RAP d'une difficulté de X. Si le combattant n'obtient aucune réussite, le déplacement échoue (il reste sur place) et le combattant doit effectuer ensuite un jet de VIG d'une difficulté de X. S'il n'obtient pas de réussite, le combattant subit une blessure à chaque membre qui ignore les protections. Si le premier jet est une réussite, placez le combattant sur une position surélevée de ce décor, au plus proche de sa position de départ. Coût : 2.

**Franchissement** : Les combattants peuvent franchir un tel décor sans finir un déplacement à l'intérieur. Si leur déplacement ne leur permet pas de franchir complètement le décor, ils reculent jusqu'à ce que leur socle soit en contact avec le décor et leur déplacement s'achève. Coût : -1.

**Impénétrable** : Un décor qui possède cette règle spéciale coupe toute ligne de vue qui passe entièrement à travers lui. Coût : 2.

**Inflammable** : Un tel décor peut être la cible d'une attaque si celle-ci permet de placer au moins un pion brûlure, comme sur un combattant normal. Les combattants qui commencent leur activation ou terminent un déplacement au contact d'un décor Inflammable qui possède au moins un pion brûlure reçoivent immédiatement un pion brûlure. Pendant la Phase d'Intendance, rajoutez un pion brûlure sur le décor s'il en possède au moins un. Chaque pion brûlure présent sur un tel décor compte comme étant une attaque pour la règle spéciale Destruction (X). Lorsqu'un tel décor possède au moins un pion, il perd ses règles spéciales Franchissement, Occupation et Obstruction, et gagne la règle Obstacle (1) (s'il la possède déjà ajoutez 1 à la valeur de l'Obstacle). Si un combattant se trouve dans un tel décor au moment où celui-ci reçoit un pion brûlure, il est immédiatement placé en dehors et au contact du décor, au plus proche de sa position initial et subit 1 blessure à chaque membre qui ignore les effets des protections. Coût : 1.

**Obstacle (X)** : Le décor compte comme étant X obstacles. Cela influence notamment les malus lors d'une attaque à distance. Coût : valeur de X.

**Obstruction (X)** : Pour parcourir 1 cm dans un tel type de décor un combattant doit en dépenser X tant que son socle est présent, même partiellement, à l'intérieur. Coût : valeur de X.

*Exemple : un combattant souhaite franchir une zone marécageuse qui possède la règle spéciale Obstruction (2). Ainsi chaque cm parcouru dans ce décor lui coûte 2 cm. Avec un potentiel de déplacement de 10 cm ce combattant pourra donc au maximum parcourir 5 cm dans ce décor par action de déplacement.*

**Occupation** : Les combattants peuvent franchir et s'arrêter dans ou sur un tel décor. Coût : -2.

**Nage (X)** : Un décor qui possède cette règle spéciale ne peut être traversé qu'à la nage. Pour cela, le combattant doit être en contact avec un bord de ce décor et effectuer une action de déplacement. De plus, le combattant doit effectuer un jet de VIG d'une difficulté de X. S'il échoue, il subit une blessure à la tête qui ignore les protections. Il refait ensuite ce jet jusqu'à ce qu'il obtienne au moins une réussite. Pour ce jet, le combattant subit un malus





à sa VIG équivalent au nombre d'équipements qu'il possède. Une protection complète compte comme 2 équipements. Lorsque le jet indique au moins une réussite, placez le combattant au contact du décor, où vous le souhaitez et pas à plus de 20 cm de à sa position d'origine.

Coût : 2.



**Présence Hostile (X)** : Les combattants qui commencent leur activation ou terminent un déplacement au contact ou dans un décor possédant cette règle spéciale subissent immédiatement X blessures qui ignorent les protections. Le joueur fait un jet de localisation pour chaque blessure causée par cet effet.

Coût : valeur de X.



**Saut (X)** : Certains décors ne peuvent être franchis qu'en effectuant un saut par-dessus. Lorsqu'un combattant veut effectuer un saut au-dessus d'un décor possédant cette règle, il doit se trouver au contact de ce décor et effectuer une action de déplacement. Il effectue ensuite un jet de RAP d'une difficulté de X. S'il n'obtient aucune réussite à ce jet le combattant est automatiquement mis hors de combat.

Coût : valeur de X -1.

Vous pouvez utiliser cette règle pour permettre aux combattants de sauter d'un élément de décor surélevé à un autre. Mettez-vous d'accord avec votre adversaire pour savoir où de tels sauts sont possibles, la valeur (X) devenant alors égale à la distance entre les bords les plus proches de chaque élément, divisée par 2. Aucun surcoût en points de décors n'est appliqué dans ce cas.

**Vapeurs méphitiques (X)** : Les combattants qui commencent leur activation ou terminent un déplacement au contact ou dans un décor possédant cette règle spéciale gagnent immédiatement X pions poisons.

Coût : X+1.

## B - COÛT DES DÉCORS

Une fois que vous avez choisi la taille et les règles spéciales d'un élément de décor, calculez le coût de celui-ci en additionnant les coûts de sa taille et de ses règles spéciales. Déduisez ensuite ce total de votre réserve de points de décors, puis placez votre élément sur le terrain. Votre adversaire fait ensuite de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient épuisé leur réserve de points de décors.

Voici quelques exemples de décors qu'ils sont possibles de placer sur le terrain. Leur coût est indiqué entre parenthèses après leur nom. Vous pouvez les utiliser tel quel (cela est parfois obligatoire, par exemple vous devez placer une Zone dévastée lorsqu'un élément est détruit) ou vous en inspirer librement. Lorsque la taille n'est pas précisée, cela indique qu'elle est laissée à votre discrétion (n'oubliez cependant pas d'augmenter le coût de l'élément en fonction de la taille choisie).

**Arbre (5 points)** : Inflammable, Destruction (3), Obstacle (1). Petite taille.

**Buissons (6 points)** : Inflammable, Destruction (3), Obstruction (2), Franchissement. Taille moyenne.

**Épave de véhicule (9 points)** : Destruction (6), Obstacle (1), Dissimulation (1). Taille moyenne.

**Muret (4 points)** : Destruction (4), Obstacle (1), Franchissement. Petite taille.

**Mur en ruine (6 points)** : Destruction (4), Obstacle (1). Taille moyenne.

**Nappe d'hydrocarbure (5 points)** : Inflammable, Obstruction (2), Occupation. Grande taille.

**Zone dévastée (X points, le coût dépend de la taille)** : Obstruction (2), Occupation. Taille variable.

Rendez-vous sur le site internet Eden ([www.eden-the-game.com](http://www.eden-the-game.com)) dans la rubrique téléchargement pour découvrir les règles spéciales des décors en résine vendu par Taban Miniatures.

Anticiper l'imagination débordante de tout un chacun étant impossible, les règles de gestion de territoire servent surtout de base à votre créativité. Vous êtes libre de créer votre table thématique, avec ses propres règles de décors et ses scénarii spécifiques. Gardez cependant à l'esprit que les règles de base sont équilibrées pour un terrain plat et comportant 2 éléments de décors de chaque taille. N'oubliez pas non plus que le placement (objectifs de mission et combattants) est primordial à Eden.

## 2. Infestation

### A) **PLACEMENT DES CNJ**

C'est le **niveau d'infestation** qui détermine le nombre de CNJ qui vont être placés sur le terrain. Lorsque le niveau d'Infestation est de 3, chaque joueur dispose de 3 points pour placer des CNJ sur le terrain. C'est le Premier joueur qui commence à placer un CNJ de son choix sur le terrain. L'étape de placement des CNJ sur le terrain est découpée comme suit :

- Les joueurs se mettent d'accord sur un niveau d'Infestation (typiquement de 1 à 10). Pour plus de simplicité, ils peuvent le déterminer au hasard.
- Chaque joueur reçoit un nombre de **points d'infestation** équivalent au niveau d'infestation.
- Le premier joueur dépense X points d'Infestation de sa réserve et place un CNJ dont le niveau est X sur le terrain. Puis son adversaire fait de même. Les joueurs alternent alors cette étape jusqu'à ce que les deux joueurs ne possèdent plus assez de points d'infestation pour acheter un CNJ ou qu'un CNJ ne puisse plus être placé sur le terrain. Un CNJ ne peut pas être placé sur le terrain à moins de 15 cm d'un autre CNJ.

Une fois ces étapes effectuées, le déroulement de la phase de préparation se poursuit normalement.

## B) ACTIVATION DES CNJ

Les CNJ sont activés lors de la phase d'intendance pendant l'Étape 2 : Activation des CNJ.

Voici comment se décompose cette étape :

Le premier joueur choisit un CNJ présent sur le terrain et l'active. Son adversaire fait ensuite de même, puis les joueurs alternent l'activation des CNJ jusqu'à ce que tous les CNJ aient été activés. Un CNJ ne peut effectuer qu'une seule action durant son activation parmi les trois suivantes :

**Rôder** : Le CNJ se déplace de 5 cm dans la direction du choix du joueur.

**Charger** : Cette action est obligatoire si le CNJ peut être déplacé d'au maximum 10 cm et jusqu'au contact d'au moins un combattant adverse. Si plusieurs combattants adverses respectent cette condition, le CNJ charge le combattant le plus proche de sa position. Dans ce cas, il se déplace au contact de ce combattant, au plus près possible de sa position de départ. Ensuite, le CNJ effectue une attaque de corps à corps contre ce combattant en suivant les règles normales de l'attaque de corps à corps.

**Attaquer** : Cette action est obligatoire si au moins un combattant est en contact avec le CNJ. Le CNJ effectue une attaque de corps à corps contre un combattant en contact avec lui (au choix du joueur) en suivant les règles normales de l'attaque de corps à corps.

## C) ATTAQUER UN CNJ

Lorsqu'un CNJ est la cible d'une attaque, il effectue automatiquement une réaction de riposte gratuite, comme indiqué dans les règles d'attaque. C'est l'adversaire du combattant qui effectue les jets pour le CNJ.

Lorsqu'un combattant élimine un CNJ, le joueur qui contrôle ce combattant marque immédiatement un nombre de points de victoire équivalent au niveau du CNJ.

Certains CNJ ont des capacités spéciales qu'il est obligatoire de prendre en compte lors de la partie.

## 3. Conditions Climatiques

Les conditions climatiques peuvent avoir un impact important sur les combattants et les stratégies mises en place lors d'une partie d'Eden. Durant l'étape 1 de la phase de préparation, les joueurs déterminent ces conditions en lançant 2D6. La somme de ces deux dés indique les conditions climatiques de la partie (voir ci-dessous).

**2 – Tempête ionique :** À la fin de chaque tour, chaque combattant effectue un test de VIG d'une difficulté de 6. Si un combattant n'obtient pas au moins une réussite, il subit immédiatement une blessure au torse qui ignore l'effet de protections. Les CNJ sont immunisés à cette règle.

**3 – Vent contraire :** Tous les combattants se déplacent de 2 cm de moins à chaque qu'ils effectuent un déplacement.

**4/5 – Brouillard épais :** Aucun combattant ne peut effectuer d'action nécessitant une cible située à plus de 15 cm de sa position.

**6/7 – Temps normal :** Aucun effet particulier.

**8/9 – Brume :** Les joueurs déploient leurs combattants un par un, en alternance. C'est le premier joueur qui commence puis son adversaire déploie un combattant et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les combattants aient été déployés. De plus, il est interdit de mesurer une distance à n'importe quel moment. Lorsqu'un effet de jeu nécessite de vérifier une distance, cette vérification n'est possible qu'après avoir rempli les conditions nécessaires à la bonne réalisation de cet effet.

Ainsi, par exemple, si un combattant souhaite effectuer une attaque à distance de tir,

il doit tout d'abord payer le coût de son action d'attaque puis ensuite désigner sa cible. Si celle-ci est hors de portée alors cette attaque échoue, comme stipulé dans les règles de l'attaque à distance de tir dans les règles de base.

**10/11 – Pluie acide :** À la fin de chaque tour, les combattants libres effectuent un test de VIG d'une difficulté de 5. Si un combattant n'obtient pas au moins une réussite, il reçoit un pion poison.

**12 – Tempête de neige :** Le coût pour jouer une carte tactique est de 3PS au lieu de 2PS.

Si les joueurs le désirent, ils peuvent cumuler plusieurs conditions climatiques (et donc effectuer 2 ou 3 jets).



## GLOSSAIRE

**Activé** : Un combattant activé est un combattant dont l'activation a été résolue durant le tour en cours ou qui ne possède plus de PA. Pour représenter cet état les joueurs peuvent tourner la carte de profil de ce combattant de 90°.

**Bande** : Une bande représente l'ensemble des combattants d'un joueur.

**Blessé** : Lorsqu'un membre ne possède plus que des PC rouges, il est considéré comme étant blessé. La valeur de la caractéristique reliée devient alors égale à la valeur en rouge.

**Blessure** : Lorsqu'un effet de jeu inflige une blessure à un combattant, le joueur coche une case PC du membre visé par cet effet de jeu. Si un membre subit plus de blessures que son nombre de PC, alors le combattant est automatiquement hors de combat.

**Bonus** : Un bonus est une valeur qui se rajoute à une caractéristique dans le but de l'augmenter. Quand il est fait référence à un bonus, il s'agit obligatoirement d'une valeur positive qui s'ajoute à la caractéristique concernée par le bonus.

**Carte de Profil** : La carte de Profil présente les informations essentielles du combattant (caractéristiques, capacités spéciales, etc.).

**Carte Tactique** : Durant la partie, les joueurs peuvent utiliser des cartes Tactiques pour déclencher un événement ou un effet particulier. Ces cartes sont décrites dans la section correspondante.

**Combattant** : Un combattant est représenté sur le terrain par une figurine. Il est également représenté par une carte de profil. Un joueur contrôle, en général, plusieurs combattants au début du jeu qui forment sa bande. Il doit, grâce à ses combattants, remplir les objectifs de sa Mission pour remporter la victoire face à son adversaire.

**Contact** : On considère qu'il y a contact entre deux figurines à partir du moment où leurs socles se touchent. Cependant, si les deux figurines font partie de la même bande, elles sont considérées comme libres.

**Coût** : Le coût d'une capacité ou d'un quelconque effet de jeu représente le nombre de ressources (PS, PA, etc.) qu'il faut dépenser pour activer la capacité ou l'effet de jeu conditionné par ce coût.

**Hors de Combat** : Un combattant hors de combat ne peut plus participer au combat, suite à des blessures trop importantes ou à un autre effet de jeu. La figurine de ce combattant est retirée du Terrain et sa carte de profil est mise de côté.

**Indice de localisation** : L'indice de localisation permet de connaître le membre visé par une attaque ou un tir. Chaque membre dispose de son propre indice de localisation, indiqué par un ou plusieurs symbole(s) représentant les faces d'un D6.

**Libre** : Un combattant est considéré comme libre tant qu'aucun combattant adverse n'est en contact avec lui.

**Malus** : Un malus est une valeur qui diminue une caractéristique. Quand il est fait référence à un malus, il s'agit obligatoirement d'une valeur positive qui est retranchée à la caractéristique concernée par le malus. C'est l'opposé d'un bonus.

**Membre** : Chaque combattant possède plusieurs membres (classiquement la tête, les bras, le torse et les jambes).

**Obstacle** : élément du Terrain de jeu (décor ou figurine) qui gêne les lignes de vue.

**Points d'Action (PA)** : Les points d'action permettent à un combattant d'effectuer des actions lors d'un tour.

**Points de Constitution (PC)** : Chaque membre d'un combattant dispose de points de constitution (PC) . Il y a deux type de PC, les blancs et les rouges.

**Points de Stratégie (PS)** : Les points de stratégie constituent une réserve qui permet au joueur d'activer certains effets de jeu.

**Soin, soigner une blessure** : Signifie qu'une blessure est retirée du membre visé par le soin. S'il ne possède aucune blessure, le soin est sans effet. Pour résoudre une telle action il faut décocher le nombre de blessures soignées du membre affecté par le soin. L'utilisation de pochette de protection pour les cartes et d'un stylo effaçable facilite cette opération.

**Terrain** : Le terrain est un espace sur lequel les figurines évoluent. Sa taille est libre et reste à la discrétion des joueurs. Mais il est conseillé de jouer sur un terrain carré ayant un minimum de 60 cm de côté et un maximum de 120 cm de côté. Il est également conseillé de l'agrémenter de décors.

**X/partie** : Un effet de type X/partie ne peut être utilisé que X fois par partie par un même combattant.

**X/tour** : Un effet de type X/tour ne peut être utilisé que X fois par tour par un même combattant.

# EDEN

SURVIVRE À L'APOCALYPSE

Le jeu et les figurines Eden sont produits par Taban Miniatures

[www.taban-miniatures.com](http://www.taban-miniatures.com)

33 rue de Mulhouse, 94700 Maisons Alfort France  
- SIREN : 750 419 780 00010 - Tel : +33 1 4375 9099 -  
Informations : [sales@taban-miniatures.com](mailto:sales@taban-miniatures.com)



Ils sont disponibles à la vente par correspondance dans notre boutique en ligne :  
[www.taban-miniatures.com](http://www.taban-miniatures.com)  
ou auprès de vos revendeurs habituels (liste disponible sur le site Taban Miniatures)

Retrouvez toute l'actualité du jeu sur le site dédié :  
[www.eden-the-game.com](http://www.eden-the-game.com)  
ainsi que sur la page Facebook Eden

**EDEN / TABAN MINIATURES 2009-2013 - ALL RIGHTS RESERVED**